



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA  
CATARINA CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS  
HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA

Izabele Fabrício Fagundes

## **Jogo e ritual no Role Playing Game (RPG)**

Florianópolis

2024

Izabele Fabrício Fagundes

## **Jogo e ritual no Role Playing Game (RPG)**

Trabalho de Conclusão submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Antropologia

**Orientadora:** Prof. Dra. María Eugenia Dominguez

Florianópolis

2024

Fagundes, Izabele Fabrício

Jogo e ritual no Role Playing Game (RPG) / Izabele  
Fabrício Fagundes ; orientadora, Maria Eugenia Dominguez,  
2024.

57 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Antropologia,  
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Antropologia. 2. RPG. 3. Jogos. 4. Ritual. 5.  
Antropologia do Pensamento. I. Dominguez, Maria Eugenia.  
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Antropologia. III. Título.

Izabele Fabrício Fagundes

## **Jogo e ritual no Role Playing Game (RPG)**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção de título de Bacharel em Antropologia e aprovado em sua forma final pelo Curso de Antropologia.

Florianópolis, 01 de julho de 2024.

---

Profa. Dra. Alinne de Lima Bonetti  
Coordenadora do Curso

### **Banca Examinadora**

---

Profa. Dra. María Eugenia Dominguez,  
Orientador(a) Departamento de  
Antropologia/UFSC Presidente da  
Banca Examinadora

---

Profa. Dra. Silvia Loch, Examinadora()

---

Prof. Dr. Glauco Ferreira, Examinador

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à fé da minha mãe, minha irmã Caroline, meu pai, minha tia Fabi e meus primos Júlia e João.

Gratidão especial à paciência da professora Maria Eugênia, que me conduziu com maestria por este campo sinuoso.

Um agradecimento especial à jovem escritora e minha amiga Bárbara, parceira dos primórdios na antropologia e que segue sendo minha memória e irmã.

E por fim, agradeço a parceria dos meus amigos do grupo de RPG de mesa “D&D Sangue e Escuridão”, motivo pelo qual este TCC foi possível.



Brincar é condição fundamental para ser sério.

*(Arquimedes)*

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo identificar e analisar quais elementos e efeitos do RPG tem semelhança com o ritual. O *Role-Playing Game* - RPG de mesa é um jogo de performance recreativo geralmente jogado em grupo de no mínimo duas pessoas: mestre e jogador. O “mestre” é quem vai narrar a situação em que o jogador se encontra, ele descreve o mundo ficcional em que o jogador se situa e atuará como os personagens que o jogador encontrará pelo caminho. Já o jogador será apenas responsável pelo seu próprio personagem, por suas ações, habilidades e por uma breve história do passado deste personagem. O referencial deste estudo tem como base o trabalho de Carlo Severi (2020), um estudioso da linguagem e do pensamento; Michael Houseman (2003) que discorre sobre rituais e Roger Caillois (1990) e sua contribuição para categorização dos jogos. Há ainda as dissertações de três professores pesquisadores (PEIXOTO, 2011; FRIAS, 2009; BARBOSA, 2017) e os relatos de seus alunos sobre RPG. A pesquisa teve como método a observação participante e a coleta de dados empíricos foi realizada por meio de questionário semi estruturado, aplicado a um grupo de seis jogadores de RPG de mesa, de diversas regiões do Brasil. O RPG de mesa se assemelha ao ritual, devido aos elementos que compõem ambos e seus efeitos, pois tem um potencial imenso de causar impacto nos jogadores, bem como nos praticantes de rituais. Tanto o ritual quanto o RPG têm estruturas complexas, em camadas, usando recursos e sensações físicas, diversas dinâmicas internas e capacidade de imersão devido a serem atividades em que os participantes se comprometeram com a performance e de participam voluntariamente.

**Palavras-chave:** RPG. Jogos. Ritual. Antropologia do Pensamento.

## **ABSTRACT**

This monography aimed to identify and analyze which elements and effects of RPG are similar to ritual. The Role-Playing Game - tabletop RPG is a recreational performance game generally played in a group of at least two people: master and player. The “master” is the one who will narrate the situation in which the player finds himself, he describes the fictional world in which the player finds himself and will act as the characters that the player will meet along the way. The player will only be responsible for his own character, his actions, skills and a brief history of this character's past. The framework for this study is based on the work of Carlo Severi (2020), a scholar of language and thought; Michael Houseman (2003) who discusses rituals and Roger Caillois (1990) and his contribution to the categorization of games. There are also the dissertations of three research professors (PEIXOTO, 2011; FRIAS, 2009; BARBOSA, 2017) and the reports of their students about RPG. The research method used participant observation and empirical data collection was carried out using a semi-structured questionnaire, applied to a group of six tabletop RPG players, from different regions of Brazil. Tabletop RPG is similar to ritual, due to the elements that make up both and their effects, as it has an immense potential to impact players, as well as ritual practitioners. Both ritual and RPG have complex, layered structures, using physical resources and sensations, diverse internal dynamics and immersion capacity due to being activities in which participants have committed to the performance and participate voluntarily.

**Keywords:** RPG. Games. Rituals. Anthropology of thought.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	9
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b>	11
2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O PENSAMENTO	11
2.2 A PERFORMANCE RITUAL DE HOUSEMAN	13
2.2.1 Intro	13
2.2.2 Preparação	14
2.2.3 Performance	15
2.2.4 Pós ritual	16
2.2.5 As contradições	17
2.2.6 “Erros” de execução	18
2.3 OS JOGOS DE CAILLOIS	19
<b>3. O ROLE-PLAYING GAME (RPG)</b>	21
3.1 A AUTORA E O RPG	23
<b>4. DISSERTAÇÕES SOBRE RPG NA EDUCAÇÃO</b>	25
4.1 RECURSOS LINGÜÍSTICOS NA DISSERTAÇÃO DE PEIXOTO	25
4.1.1 RPG e comunicação	26
4.2 A EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES DE RPG SEGUNDO BARBOSA	29
4.3 A CONSTRUÇÃO DE VALORES NO RPG, SEGUNDO FRIAS	34
4.4 ANÁLISE DAS PESQUISAS	39
<b>5. PERCURSO METODOLÓGICO</b>	39
5.1 GRUPO DE RPG	40
5.2 USO DO QUESTIONÁRIO	41
5.3 CATEGORIAS DE CAILLOIS	42
5.3.1 Questões Básicas	42
5.3.2 Questões Classificatórias	42
5.3.3 Questões Secundárias	42
<b>6. ANÁLISE E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS</b>	43
6.1 CATEGORIA BÁSICA	43
6.1.1 Jogo e vontade própria	43
6.1.2 Importância das regras	43
6.2 CATEGORIA CLASSIFICATÓRIA	44
6.2.1 Sentimento sobre as habilidades pessoais e superação de obstáculos no jogo	44
6.2.2 Sentimento sobre a aleatoriedade no jogo	44
6.2.3 Sentimentos sobre elementos pessoais na criação do personagem	45
6.2.4 Sentimento sobre adrenalina e perigo no jogo	45
6.3 CATEGORIA SECUNDÁRIA	46
6.3.1 Impactos do jogo nos pensamentos e ações	46
6.3.2 Elementos importantes para o sentimento de imersão no jogo	46
6.4 Síntese da pesquisa	49
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	55
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO</b>	56
<b>APÊNDICE B - CONVITE COM LINK PARA O QUESTIONÁRIO</b>	57

## 1. INTRODUÇÃO

A ficção é algo que pode ter impacto na forma como vemos nossa realidade? Se sim, quais caminhos e recursos podem ser utilizados para criar essa experiência, que poderíamos chamar de transformadora?

Neste estudo foco nos jogos conhecidos como RPG de mesa e suas semelhanças e características, pois parto da ideia de investigar sua aproximação com os rituais.

Para me aprofundar nessa questão, volto o foco para este jogo lúdico e nele encontro dissolvidas ferramentas da ficção como: teatro do improviso, criação de personagens, artes visuais e um objeto muito conhecido no mundo dos jogos: dados (CAILLOIS, 1990). Estes últimos possuem a aleatoriedade ideal que insere o elemento “verdadeiro”, “real”, no mundo dos jogos.

O *Role-Playing Game* - RPG de mesa é um jogo de performance recreativo geralmente jogado em grupo de no mínimo duas pessoas: mestre e jogador. O “mestre” é quem vai narrar a situação em que o jogador se encontra, ele descreve o mundo ficcional em que o jogador se situa e atuará como os personagens que o jogador encontrará pelo caminho. Já o jogador será apenas responsável pelo seu próprio personagem, por suas ações, habilidades e por uma breve história do passado deste personagem. Esse jogo tem elementos do teatro, da atuação, mas também pede dos participantes que tomem decisões baseadas nas suas vontades, que façam o que acharem mais divertido. A ação e reação entre o que o mestre propõe e como o jogador decide agir é o que cria a dinâmica do jogo, os elementos de apoio são os dados e as fichas de personagem. O mestre terá uma ficha de personagem para cada NPC - *Non-Playing Character* - esses são os personagens que formam o mundo do jogo, só estão ali para que o jogador tenha com quem interagir. Já o jogador terá apenas uma ficha, para seu próprio personagem, nesta estão as habilidades descritas do jogador, por exemplo se o jogador quer levantar uma pedra, o mestre vai determinar quanto de força é necessário para levantar a pedra. A ficha vai dizer se a força do jogador é média, baixa ou alta. Os dados servem para balancear o jogo, assim, além de o jogador ter a força que a ficha descreve, ele também precisa contar com a sorte nos dados. O dado dando o resultado 10, por exemplo, é um sucesso completo, já 1 é um fracasso completo. Quanto mais dados um jogador joga, mais ele tem habilidade naquela característica. Assim, um jogador com força baixa jogaria um

dado, já um jogador com força alta jogaria três dados, e dos três poderia escolher o dado cujo resultado seja mais alto, assim tendo mais chance de ter sucesso na ação que decidiu fazer no jogo, no nosso exemplo, se o jogador conseguir um resultado alto no dado, ele conseguiria levantar a pedra.

Como apontado por Barbosa (2017) o RPG tem potencial transformador da realidade para o ensino e a aprendizagem.

O poder do impacto do ritual é algo que transforma o comportamento dos que dele participam (HOUSEMAN, 2003). Diversas pesquisas têm uma visão do RPG como algo bom e saudável para a vida em comunidade (BARBOSA, 2017; FRIAS, 2009; PEIXOTO, 2011). E, por fim, volto minha atenção para a eficácia do ritual e o impacto da mesma enquanto recurso transformador.

Diante dessas reflexões o esforço deste estudo gira em torno de responder a seguinte questão de pesquisa: *quais elementos e efeitos do RPG têm semelhança com o ritual?* A partir dessa pergunta, meu objetivo com este trabalho é identificar e analisar quais os elementos e efeitos do RPG que tem semelhança com o ritual. Essa proposta perpassa a revisão da literatura sobre os temas e também por uma etapa empírica com um grupo de jogadores de RPG de mesa.

Além desta introdução, abordo no capítulo 2, antropólogos que se voltaram ao estudo do jogo e do ritual, que na antropologia poderia ser considerado o maior evento de impacto transformador dentro de uma comunidade. Trago ainda um referencial teórico com Severi (2020), discorrendo sobre a Antropologia da Linguagem, Houseman (2003), voltando-se aos impactos dos rituais na interação social e Caillois (1990) que categorizou e analisou os jogos.

No capítulo 3 relato a história do RPG, desde sua criação em 1973 nos EUA. No capítulo 4 apresento e analiso as dissertações de três professores pesquisadores e os relatos de seus alunos sobre RPG. No capítulo 05 trago o percurso metodológico e os elementos que foram utilizados para a elaboração de um questionário.

Finalmente no capítulo 6, apresento e analiso o *corpus* teórico, a partir da observação e dos dados coletados, com os resultados da pesquisa e as considerações finais.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Meu referencial é norteado, inicialmente, pelo trabalho de Carlo Severi (2020), um estudioso da linguagem e do pensamento. Descrevemos em seguida o pensamento de Michael Houseman (2003) especialmente o artigo “*O vermelho e o negro: um experimento para pensar o ritual*” e ainda as categorias de Roger Caillois (1990) para os jogos, como formas de caracterização da cultura de cada sociedade.

### 2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O PENSAMENTO

Abrindo diálogo com a Antropologia do Pensamento, que adiante usarei para entender se o RPG pode ter impacto nas ações de um indivíduo semelhantes aos rituais, me voltarei para obra de Carlo Severi (2020), um antropólogo italiano conhecido por seus estudos de ritual, imagem/imaginação e memória social. No Capítulo “On Living Objects and the Anthropology of Thought” do livro “Capturing Imagination: a proposal for an anthropology of thought” Carlo Severi (2020) apresenta uma defesa da Antropologia do Pensamento. O autor fala sobre como histórias e ideias delatam quem as escreve. Ele exemplifica falando sobre como Kūkai, um monge budista, teve sua visão de mundo influenciada pela filosofia Chinesa, que o monge estudava. Severi (2020) não apenas coloca que as ideias de Kūkai foram influenciadas, mas também o que ele imaginava, como quando o monge teve visões de um vale encantado, visão que é comumente abordada pela filosofia Chinesa.

Lucrécio, filósofo romano e estudioso de Epicuro, aponta como Epicuro via uma correlação entre a forma como a mente funciona e o mundo funciona, ele dá o exemplo de o corpo ser formado por átomos da mesma forma que as letras do alfabeto se combinam para formar palavras. O objetivo de Severi (2020) é defender a quebra de uma ideia dualista entre sujeito e objeto, e entender como há uma continuação entre pensamento e ação.

Aqui posso trazer a contribuição da filosofia da mente de Luiz Henrique de Araújo Dutra, doutor em Lógica e Filosofia da Ciência, que defende a mente como “estrutura complexa que tem como condições de base aquilo que está em nossas

cabeças, em nossos corpos e, além disso, no ambiente em que vivemos” (DUTRA, 2017, p. 5). A teoria que o autor aborda é a de que nossas mentes são estendidas, e se valem dos recursos do ambiente à nossa volta não apenas como ferramentas, mas também como estruturas da mente em si. Para Dutra (2017) ao fazermos uma conta de matemática em um caderno, estamos pensando com o caderno, o tornando parte da estrutura do nosso pensamento. O autor afirma não ser interessante, ao estudar humanos, fazer uma separação rígida entre natureza e sociedade, sendo a mente um intrincado processo que junta nosso aparato neurofisiológico e cultura.

Severi (2020, p. 20) vai abrir um diálogo com a Antropologia da Linguagem, apontando que ao analisar o ritual diversos linguistas separam a linguagem da ação, pegando elementos superficiais da linguagem ritual (repetição, pobreza semântica, uso de fórmulas fixas, etc.) contudo não as relacionando ao comportamento ritual. O autor critica a análise estritamente voltada à linguagem dos linguistas e pontua que discurso e imagem implicam-se intimamente, que o comportamento também fala e expressa.

Abordando comportamento, Severi (2020) traz a análise de Roman Jakobson sobre tradução quando este pontua que ao aprender uma nova língua com nativos, as frases que eles usam para ensinar o estrangeiro não necessariamente são as frases que usariam em seu dia a dia, mas sim frases que usam para explicar algo. Podemos pensar nas frases que nós usamos para ensinar crianças a falar, não são frases que usamos como adultos, mas sim o jeito como achamos mais fácil aprender a se comunicar. Ele vê nessa interação entre nativo e estrangeiro uma possibilidade de aprender a forma como o pensamento desses nativos funciona, um momento em que se tem acesso às formas de explicar o mundo.

Além disso Severi (2020) volta a pontuar a importância da imagem tanto para o pensamento quanto para a linguagem, pois muitas vezes os nativos usam de imagens para transmissão do conhecimento, entrando nesse universo do pensamento existe uma imaginação partilhada, ou seja, a imagem ajuda a universalizar uma ideia, a deixar todos visualizando a mesma coisa. Isso é parte da construção não só do conhecimento, mas como também do pensamento em si, na medida em que o pensamento constrói ideias que resultam em ações. Como quando Kūkai, influenciado pela filosofia Chinesa, passou até mesmo a ter visões que iam de acordo com a mesma.

A seguir nos aprofundaremos na prática enquanto formadora do pensamento olhando para o experimento de Houseman (2003) em “O vermelho e o negro”.

## 2.2 A PERFORMANCE RITUAL DE HOUSEMAN

Os impactos dos rituais na interação social de um grupo são discutidos em diversos estudos de caso. Destacamos aqui o experimento realizado por Michael Houseman (2003) e descrito no artigo “*O vermelho e o negro: um experimento para pensar o ritual*”. O professor ensina na seção de “Ciências Religiosas” da École Pratique des Hautes Études (EPHE) em Paris. Ele elaborou um experimento, uma proposta de rito de iniciação masculina, chamado “O Vermelho e o Negro” para fazê-lo com alunos e demais participantes de um seminário com o intuito de ilustrar e fundamentar ideias sobre a parte relacional da performance ritual.

### 2.2.1 Intro

Ao ver o ritual como uma atuação de relações - com humanos, com entidades - ele entende que essas passam a ser experiências pessoais de quem atuou nela, esta experiência é sustentada por eventos intencionais e emocionalmente carregados.

O professor vê nestas atuações grande poder evocativo e integrativo, sendo uma “condensação ritual” em que se tem modos de relação contrários acontecendo ao mesmo tempo. Num processo em que se identifica a diferença ao se afirmar a identidade, as interações do ritual se diferem das cotidianas e vêm carregadas de intencionalidades e significados.

Houseman (2003) se coloca como autoridade no ritual, orientado as repetições que se fazem necessárias para o processo, recontextualizando também o momento. Nesse processo de criar a performance ritual o professor a direciona para ser altamente evocativo e integrativo, fazendo com que o participante se sinta tão parte do ritual, tão agente, que essa experiência se torna incontestável e fique difícil para o participante definir o que é o ritual fora do que ele mesmo fez ali.

Neste contexto se pede um comprometimento dos participantes não só com a performance em si, mas também com as relações rituais que irão atuar. A eficácia ritual se vê no momento em que esse ritual produz comportamentos e discursos que serão reproduzidos para além da performance do rito, transformando a interação futura dos participantes.

O autor pontua quais seriam as essências da iniciação: “um processo discriminativo, atribuidor de identidade, cujos produtos (os iniciados), constituem os meios de sua própria reiteração”, (HOUSEMAN, 2003, p. 81).

O ritual envolve um padrão particular de interação, no Vermelho e o Negro este se dá de forma intuitiva, criando a sensação de que a discriminação aprendida ali é natural e irrefutável. Há um processo paradoxal de redefinição, os comportamentos e falas que os participantes são orientados a realizar durante o ritual criam uma leitura de mundo que não apenas será utilizada por estes no ritual, mas também no mundo além dele. Por exemplo, as mulheres e homens têm papéis diferentes no ritual, e apenas os homens são iniciados. Após o ritual os homens ficaram reticentes em compartilhar o que experienciaram no ritual com as mulheres, e justificaram não contar para elas o que viveram falando que elas não deveriam saber apenas porque são mulheres. Este seria um resultado da performance, parte da eficácia ritual.

### 2.2.2 Preparação

Uma semana antes do ritual o professor avisa os alunos deste, pontuando que todos precisam participar para que este funcione, e que talvez venham pessoas que já participaram do mesmo antes. O rito de iniciação é dos homens, mas pede a assistência das mulheres. Todas as instruções necessárias serão dadas por Houseman (2003).

No dia marcado o professor apresenta O Vermelho e o Negro, não revelando que ele mesmo o inventou, ele começa então com as contradições, diz que é um ritual norte-americano, mas de origem franco-belga - o nome “O Vermelho e o Negro”, soa familiar aos alunos porque a maioria deles conhece um livro famoso de Stendhal<sup>1</sup> com o mesmo nome - e informa que a língua usada durante o ritual será o francês.

---

<sup>1</sup> Stendhal é um escritor francês autor de O Vermelho e o Negro (1830).

O autor pontua a dificuldade de se criar um contexto ritual por vontade própria, e pontua que tratá-lo como se fosse um jogo poderia resultar na perda de eficácia do mesmo, na medida em que, ao ter-se os participantes pensando que estão brincando ou fingindo, estes não iriam acreditar que o mesmo pudesse ter algum efeito na sua vida ordinária.

Sob esta lógica o autor força uma seriedade à situação e coloca uma dupla negativa na natureza lúdica do ritual, o tira da posição de experiência ritual e o coloca na posição de experimento ritual. Como diz o autor: “finjo simular uma performance falsa”. (HOUSEMAN, 2003, p. 81). Uma cortina é colocada em um dos cantos da sala e o professor escreve “*THE RED AND THE BLACK*” no quadro. Os participantes são instruídos a fazerem exatamente o que o professor orientar, caso contrário o ritual “não ‘funcionará’ direito”.

Houseman (2003) é o único que sabe como funciona todo o processo de iniciação, aos outros ele explica somente o necessário para que cumpram seu papel. O professor pontua que assim os participantes experienciam diretamente o ritual, ao invés de conceitualizá-lo a distância, assim eles constituem sua ideia do ritual de modo pessoal, através de suas próprias percepções e comportamentos.

### 2.2.3 Performance

Todos saem da sala, ele chama as mulheres a entrarem e lhes orienta que se sentem juntas num ponto da sala durante todo o ritual. Depois ele chamará os homens - cada um na sua vez - e os dirá para se sentarem na mesa, caso tenha alguém que já passou por esse ritual antes, um iniciado, ele é quem convidará os homens a entrarem. Os homens a serem iniciados são chamados de noviços. Os que ficam esperando do lado de fora conseguem ouvir o ritual, mas não olhá-lo. Desta forma se cria uma tensão entre homens e mulheres, pois elas são instruídas a reagirem as ações deles, mesmo que já saibam os passos do ritual, e eles que são os iniciados ao ouvi-las e depois ao verem suas reações sentem que elas sabem mais do que os próprios iniciados o que está acontecendo.

Houseman (2003) sentará na mesma mesa de costas às mulheres e de frente ao homem. As mulheres foram instruídas a começar a murmurar qualquer coisa para

si mesmas no momento em que o homem senta e a prestarem atenção nele durante o experimento para apoiá-lo.

Na mesa há uma caixa preta de um lado e no outro uma vermelha, dispostas de modo que não é possível ao noviço ver o que há dentro delas. Entre as caixas há um pano branco com uma pequena ficha em cima dele, onde o professor coloca seus óculos de leitura.

Houseman (2003) começa a dar as instruções ao noviço, primeiro ele deverá colocar sua mão caixa preta e ao sentir o que há dentro, deve manter o rosto sem expressão alguma. Quando ele está com a mão dentro da caixa, o professor fala que o conteúdo líquido dentro dela é seu cuspe.

Depois, ele explica que o próximo passo pode doer um pouco, diz que ele deve agarrar o objeto que há dentro da caixa vermelha - ele não conta ao aluno, mas dentro dela há um pequeno cacto - e gritar o mais alto que puder. Quando o noviço grita, as mulheres aclamam-no ou soltam um profundo suspiro de alívio.

Depois disso, todas devem ficar em silêncio. O professor pede que o noviço leia então o que há na ficha em cima do pano e anuncie seu conteúdo em voz alta, na ficha está escrito "*le rouge est le noir*" ("o vermelho e o negro"), as mulheres ao ouvirem isto respondem: "*oui, le rouge et le noir*" ("o vermelho e o negro"). O jogo de palavras faz com que fique imperceptível para as mulheres, no idioma francês, que elas e os homens estão dizendo coisas diferentes.

Houseman (2003) então parabeniza o aluno que passou pelo ritual, quando todos os homens já tiveram sua rodada ele chama a todos eles e pede que proclamem novamente "O vermelho é o negro". O professor anuncia que o ritual terminou e se inicia um intervalo de cinco minutos.

#### 2.2.4 Pós ritual

São nestes cinco minutos que Houseman (2003) encontra evidência de uma eficácia ritual, nas interações no momento de confraternização pós ritual. Depois o professor pede que os alunos façam por escrito uma descrição da performance, os homens falam ter sentido nojo e dor, e as mulheres tédio e alívio. Para o autor a essência da experiência ritual se encontra nos participantes se verem pessoalmente

e fisicamente envolvidos, em ações corporais que tem carga emocional com um significado ainda envolto em mistério.

O ritual tem tantos pontos obscuros para deixar espaço ao participante que crie seu próprio significado a ele, ao mesmo tempo que pedem do participante que atribua as ações no ritual intencionalidade e afeto, é um local onde a indiferença não é bem-vinda. Parte disso vem da quebra com as interações cotidianas, um fator disso são os segredos que servem principalmente para dar forma a um contexto especial colocando o ritual como extraordinário. Além disso, há também o comprometimento dos participantes com o segredo do ritual e com padrões discriminativos, de não explicitar ao outro gênero e aos não iniciados o que sabem.

#### 2.2.5 As contradições

Parte central da eficácia ritual vem das contradições produzidas no ritual e para além dele, ao passo que as revelações vão se provando ser tangíveis - como quando os meninos recebem a ficha escrito “O vermelho é o negro” - elas também se provam ininteligíveis, não tem um significado claro, ficando a cargo do participante dar um sentido ao maior segredo do ritual. O ritual é pautado por revelação e dissimulação que, segundo o autor, é “uma das marcas do processo de iniciação”, (HOUSEMAN, 2003 p. 89).

Existem dois modos de simulação, em um o sigilo é abertamente admitido, por exemplo: as mulheres não sabem o que tem na caixa, no outro o sigilo é sub-repticiamente ocultado: os homens também não sabem, mas parece que sabem; “é a articulação sistêmica desses dois modos contrários do sigilo que fornece o fundamento privilegiado para o que se pode chamar o “trabalho” ritual de O Vermelho e o Negro” (HOUSEMAN, 2003, p. 90).

A peça central disso é o iniciador que sempre está revelando ao mesmo tempo em que sempre está escondendo algo, e neste processo ele vai adicionando novas camadas de sigilo e os participantes vão dando seus próprios significados e importância ao que lhes é apresentado, se somando a experiências pessoais corporais que os alunos tiverem no rito e também a designação de agência particulares - os noviços, as caixas - delas emergem os símbolos que serão facilmente

reconhecíveis aos participantes. É a partir desta base que o ritual ganha vida própria e uma nova dinâmica de interações surge partindo do contexto do rito para além dele.

#### 2.2.6 “Erros” de execução

O campo distintivo é produzido por meio de experiências corporais carregadas emocionalmente e intencionalmente propiciadas pela própria ação ritual, não como resultado de operações abstratas. Se essas experiências podem revelar-se marcantes é por contribuírem para uma dinâmica geral na qual a participação de cada um reforça a dos demais. Houseman (2003) afirma que “o que conta são menos comportamentos particulares que a configuração relacional de que esses comportamentos formam parte.” (HOUSEMAN, 2003, p. 90). É neste meio que existe espaço para as individualidades dos alunos, para acomodar performances que desviem do que foi proposto. Ou seja, se existirem “erros” no meio da performance eles não atrapalham o rito pois até os comportamentos que causam estranhamento serão lidos como parte do ritual pelos outros participantes, que darão suas próprias explicações a estas ações, pois o ritual é cheio de sigilos que permitem a interpretação e atribuição de significados pessoais dos participantes aos atos que nele acontecem.

Esse professor de Teologia é bem-sucedido em seu método. Mesmo depois do fim do rito ele nota suas repercussões quando os alunos – no intervalo da aula – se separam entre homens e mulheres e afirma:

Entretanto, o que estou sugerindo é que a eficácia deste (e de qualquer outro) rito reside precisamente no fato de que, como resultado da performance, afirmações desse tipo passam a ser aplicadas para além do quadro ritual, sendo abertamente sustentadas como proposições não sobre o rito, mas sobre o mundo (HOUSEMAN, 2003, p. 81).

Temos aqui uma vivência geral, que produz um resultado coletivo, mas que é também um conjunto de experiências diferentes. Os rituais são interpretações

possíveis sobre o mundo justamente porque codificam os modos de interpretação, ou seja, eles trazem consigo a forma como devem ser interpretados.

O que Houseman (2003) sugere é que o rito é eficaz porque ao ser performado ele também é codificado de forma que seu significado vá além do rito e seja integrado às teorias de mundo das pessoas que dele participaram. Se afirmamos que as categorias relacionais organizam a coletividade, causando assim o seu efeito, estamos pensando em abstrações, porquanto o caráter relacional de algo vai além de seu caráter representativo na medida em que permite abstrações. Há então a conclusão de que o ato de codificação não está longe do ato em que se aprende a codificar. O coletivo se submete aos códigos do ato, o abstraindo. O pensamento então aparece como central, junto à prática.

No próximo capítulo retornaremos a atenção para o RPG enquanto prática recreativa, e como pode trazer o lúdico a contextos como o educacional, para isso teremos uma breve análise da história do RPG, logo após traremos o contexto do RPG utilizado no educacional, para olharmos para o mesmo sendo usado na prática. Por fim, construiremos uma ponte entre pensamento, prática e RPG com a teoria de Caillois (1990) sobre jogos e um questionário aplicado por nós a seis jogadores de um grupo de RPG de mesa de quem, esta autora participa.

### 2.3 OS JOGOS DE CAILLOIS

Nazaré Cristina Carvalho (2008), Doutora em Educação Física e Cultura, ao fazer uma resenha sobre a obra “Os jogos e os homens” de Roger Caillois (1990), sociólogo, crítico literário e ensaísta francês, vai apresentar um mundo dos jogos não apenas explicado pelo autor, mas também categorizado. Ela vai pontuar que Caillois (1990) defende que o jogo permite vislumbrar a cultura de uma determinada sociedade, além de ver o jogo e cultura como intimamente ligados, focando no tipo de experiência que o jogo proporciona.

Existe uma triangulação para o autor entre limite, liberdade e invenção, essa combinação seria a base da oposição do jogo à vida real. A liberdade já aparece no

momento em que o indivíduo decide se participa ou não do jogo, ela vem também no risco que é trazido pelo acaso, a sorte ou azar, muitas vezes simbolizado pelos dados, e por último ela vem na forma de liberdade à manifestação pessoal. A invenção vem desde o princípio mais fundamental do jogo para Caillois (1990), onde o jogo nunca é jogado sozinho, segundo o autor até uma criança solitária ao jogar vai criar amigos imaginários para tal. E por fim os limites, um ponto importante na obra de Caillois (1990) são as regras, que para ele são inseparáveis do jogo, a base do jogo são as regras que vão dar vida ao mesmo.

Carvalho (2008) coloca que o jogo para Caillois (1990) tem quatro categorias: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. *Agôn*: sobre antagonismo, às vezes de um próprio jogador consigo mesmo, a ideia aqui é de superação. As qualidades do jogador o fazem “ganhar” o jogo. *Alea*: oposto de *Agôn*, traz o papel da aleatoriedade, do acaso e a imagem dos dados. *Mimicry*: a imaginação e simulação tem um papel principal, é criado pelo jogador um personagem ilusório pelo qual o mesmo vivenciará um papel. Aqui Carvalho (2008) se debruça sobre a ideia de Caillois (1990) de uma verdade por trás da representação, onde o indivíduo ao ter uma “máscara” mesmo que simbólica pode ser uma nova versão de si mesmo, que no fundo, ainda é parte do indivíduo. “Com a máscara, não somos nós, mas podemos ser ao mesmo tempo nosso outro” (2008, p. 103). *Ilínx*: O foco desta categoria é a adrenalina, a euforia, a vertigem, um exemplo seria andar de montanha russa. Segundo Carvalho (2008) as quatro categorias apresentam aspectos socializantes: o *Agôn* nos esportes, a *Alea* em jogos de azar, a *Mimicry* em teatros e *Ilínx* em festas.

Para além destas categorias existe um movimento pendular que oscila entre dois polos antagônicos. para Caillois (1990) esses polos seriam *Paidia* e *Ludus*. A *Paidia* seria “a manifestação espontânea do instinto do jogo” (Carvalho, 2008, p.103), a excitação que o jogo causa. Já o *Ludus* seria as regras, os elementos próprios que guiarão o jogo. Essa oposição é ao mesmo tempo o que dá base ao jogo e o que faz a ludicidade do mesmo escapar do racionalismo, segundo Carvalho (2008) no jogo o indivíduo tem “a possibilidade de construir diversas dimensões de sua subjetividade, mostrando que tudo pode ser modificado, transformado, e que existe uma dinâmica em tudo, inclusive no lúdico” (Carvalho, 2008, p. 104).

### 3. O ROLE-PLAYING GAME (RPG)

Em 1973, publica-se o primeiro Role Playing Game - RPG, nos Estados Unidos, intitulado Dungeons & Dragons, um jogo de fantasia medieval, que usava elementos básicos dos *war games*<sup>2</sup>, mas se diferencia destes por trazer a novidade do controle de um único personagem por jogador, e por fundamentar claramente seu universo e aventuras na obra do escritor e professor de filologia de Oxford, J. R. R. Tolkien (VASQUES, 2008).

O RPG popularizou-se rapidamente no Brasil. Na imagem a seguir, é possível ver reunidos jogadores de RPG de mesa, bem como de jogos de tabuleiro em importante festival realizado em Campinas/SP.

Figura 3 – Anime Fest 2013



Fonte: Arquivo da Campinas Anime Fest 2013

Schick (1991) explica que as habilidades dos personagens e a resolução das ações têm de ser definidas em termos de números ou quantidades que podem ser manipulados de acordo com certas regras.

---

<sup>2</sup> *War games* são os jogos de tabuleiro que usam miniaturas de soldados, tanques de guerra etc. como marcadores e envolvem dois jogadores (ou dois times de duas, três pessoas) se enfrentando. Um exemplo pertencente a essa modalidade é o jogo WAR.

Nesse sentido, assemelha-se a vários outros jogos apresentando um manual que norteia os jogadores. O diferencial dos livros de RPG se mostra, a princípio – tendo em mente as características físicas do material –, pelo volume de informações trazidas (VASQUES, 2008).

A partida de RPG é iniciada pelo narrador, muitas vezes chamado de mestre, que deve ter elaborado previamente as linhas gerais de uma história inserida no universo escolhido pelo grupo. Os outros jogadores podem receber uma ficha pronta ou ser convidados a também fazer a ficha de sua personagem, respeitando as determinações do narrador.

Depois da ambientação apresentada pelo narrador, cada jogador descreverá suas ações e o mestre rolará os dados do jogo para informar se o jogador teve ou não sucesso em sua atividade, de acordo com as possibilidades oferecidas pelo sistema de regras.

Na sequência, o narrador anuncia as demais ações que, em alguns casos, precisam ser submetidas a testes, cujos resultados se definem pelos números obtidos nos dados. Dessa forma prossegue o jogo, sendo modificado a cada nova ação dos personagens. Como muitas dessas ações fogem do plano inicial do narrador, é preciso que ele improvise grande parte do jogo. Termina a partida quando o grupo consensualmente considera ter desenvolvido a contento a história proposta pelo narrador. No entanto, essa história pode sempre ser retomada e explorada sob outros aspectos (VASQUES, 2008).

Schick (1991) aponta que, além da narrativa, a interatividade é outra característica fundamental do RPG. Hagen (1994) apresenta que técnicas como *flashbacks*, histórias paralelas, premonições, sonhos, simbolismos podem ser usados no RPG.

### 3.1 A AUTORA E O RPG

Meu primeiro contato com o RPG foi em uma palestra na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), proferida pela da diretora do Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE), da Universidade Federal do Paraná (UFPR), em 2014, na qual a palestrante apresentou um jogo de mesa de RPG construído pela universidade e inspirado na história indígena brasileira. O livro de RPG criado pelo MAE<sup>3</sup> é *Jaguareté: o encontro* (2017), que busca ambientar os jogadores em uma história que se passa no período do primeiro contato entre os europeus e os povos nativos do atual território brasileiro, o ponto de vista adotado pelos jogadores é o dos povos indígenas. Um dos objetivos do material é auxiliar no cumprimento da Lei n. 11.645, de 12 de março de 2008, que torna obrigatório o ensino da temática história e cultura afro-brasileira e indígena. A proposta visa proporcionar aos alunos aprendizado com ludicidade em uma etapa escolar em que isso não costuma ser considerado, em razão da idade dos alunos.

Há ainda a ser levado em conta que a educação aparece na Constituição da República Federativa do Brasil, conforme o artigo 6<sup>o</sup><sup>4</sup>, e como um dever do estado e da família no artigo 205<sup>5</sup>. Ela aparece como um direito social de todos os cidadãos brasileiros, e não como um direito individual. Vamos tirar um momento para olhar o RPG na educação como um instrumento de integração social. Na educação tem se popularizado a gamificação uma forma de ensino-aprendizado que compreende a aplicação de elementos de jogos usados em outros contextos, neste caso em sala de aula, com o objetivo de provocar o engajamento em algo (FADEL *et al.*, 2014).

Assim, um dos desdobramentos dessa alternativa pedagógica é o *Role-Playing Game* (RPG). RPG ou “Jogo de Interpretação de Papéis”. Trata-se basicamente de uma atividade na qual os jogadores possam se sentir na pele de seus personagens,

---

<sup>3</sup> Para saber mais, ver: MAE (2019).

<sup>4</sup> Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição. (BRASIL, 1988).

<sup>5</sup> Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988).

interpretando suas ações e reações conforme o andamento da partida<sup>6</sup>. Sendo que por sua forma bastante diferente de uma aula tradicional, uma das dificuldades que os professores utilizadores de jogos nas salas enfrentam é justamente a preconceção do aluno sobre o que é uma aula (VALÉRIO, 2011).

A modalidade original do *Role-Playing Game* é o RPG de mesa. Conforme descrito por Fairchild (2007, p. 101):

Uma partida de RPG tipicamente ocorre em torno de uma mesa, com um número de participantes que costuma girar em torno de meia dúzia. Os papéis desses participantes estão submetidos a uma dicotomia essencial: um deles será o mestre e todos os demais serão jogadores. Ao mestre cabe narrar um enredo aventureiro; os demais escutam-no e 'interpretam' algumas personagens que participam da história, narrando suas ações diante dos desafios e escolhas lançados por ele.

Existe ainda a modalidade de Aventuras-solo – com apenas um jogador e um mestre/narrador – e jogos virtuais *on-line* e *off-line* de RPG, que podem tanto ser com múltiplos jogadores como com um só. Um dos diferenciais do RPG é o volume de informações fornecidas pelo uso de livros (VASQUES, 2008). Basicamente, o que dá destaque ao RPG é o detalhismo com que cria seu universo ficcional, buscando dar vida à ambientação do jogo. Por isso ele pode ser rico no momento de utilizá-lo como forma de gamificação. Os livros de RPG servem tanto para ajudar o mestre/narrador a narrar a história, fornecendo locais, histórias e personagens *non-player character* (NPC), isto é, personagens com os quais não se joga, apenas estão na partida para interagirem com os jogadores conforme a vontade de mestre/narrador e para orientá-lo no momento de criar regras do que podem funcionar ou não no momento em que os jogadores realizarem ações.

Embora o ambiente escolar não seja foco deste trabalho, é interessante observar o que tem sido dito sobre RPG no campo pedagógico para notar o destaque que os autores têm dado ao potencial de engajamento deste jogo para ser um fator potencializador no aprendizado dos alunos nas instituições. Esse potencial pode ter

---

<sup>6</sup> Partida: uma sessão de jogo do RPG, que pode fazer parte de uma campanha (diversas partidas que fazem parte de uma mesma história no mesmo cenário).

relação com elementos que fazem parte também de rituais, no próximo capítulo vamos explorar alguns elementos centrais do RPG de mesa que se destacaram ao serem utilizados em práticas educacionais analisadas em três dissertações.

#### **4. DISSERTAÇÕES SOBRE RPG NA EDUCAÇÃO**

Ao analisarmos as três dissertações elencadas, procuramos relatar como se deu a interação e as relações estabelecidas pelos estudantes a partir da prática do RPG nos estudos empreendidos.

As três dissertações escolhidas para análise são: *A construção de sentidos nos Role-Playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos* (PEIXOTO, 2011); *Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de Role Playing Games (RPG): desvelando sentidos* (BARBOSA, 2017); e *Jogo das Representações (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma* (FRIAS, 2009).

##### **4.1 RECURSOS LINGUÍSTICOS NA DISSERTAÇÃO DE PEIXOTO**

A dissertação de Rafaela Araújo Jordão Rigaud Peixoto, intitulada “A construção de sentidos nos Role-Playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos”, foi defendida em 2011 para seu mestrado em Letras na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Em sua pesquisa a autora assume que para a construção de sentido nos RPGs são cruciais a argumentação e o uso de elementos linguísticos: mecanismos de textualização e de responsabilização enunciativa. A autora defende que quanto mais os conhecimentos dos participantes foram compartilhados entre si, ou quanto mais eles conseguirem assimilar o conhecimento dos colegas, maiores serão as chances de construírem sentidos nos RPGs. O objetivo da pesquisa de Peixoto (2011) envolve uma análise da arquitetura textual que olha para especificidades no discurso em jogos de RPG e na presença de

argumentatividade, bem como uma análise da relevância do background dos participantes para a construção do enredo.

A pesquisa teve como centro a observação e gravação de jogos de RPG em duas mesas (duas partidas com duas equipes diferentes), um grupo avançado e um iniciante (recém-formado), as partidas tiveram duração de duas horas cada, além disso houveram entrevistas com cada um dos participantes (chamadas Questionário Sociocultural). O questionário sócio-cultural questionou frequência e hábitos de leitura dos participantes, entre outros interesses. Um dos grupos de RPG era avançado (já eram acostumados a jogarem partidas em conjunto) e tinha sete participantes - Grupo A - e o outro era iniciante e tinha cinco participantes - Grupo B. Durante a dissertação a autora posiciona trechos da gravação dos jogos para que o leitor se familiarize com os comentários dos jogadores e veja exemplos dos assuntos que ela aborda.

#### 4.1.1 RPG e comunicação

Uma das observações da autora é que para se atribuir significação a atos que acontecessem na mesa de jogo e interconectá-los é necessário um esforço conjunto do grupo na dissertação de tornar-se um evento único o que acontece, para que esse conjunto vire “comunicação” e se torne significativo.

Uma rede de sentidos é construída quando os jogadores se preocupam com manter relações entre suas falas, tendo discernimento ao comunicar suas ações, isso subsidia o RPG junto com marcadores e modalizadores. Ela trabalha com alguns conceitos como:

- a) Marcador estrutural: cada um dos morfemas gramaticais não autônomos (afixos, prefixos, preposições etc.) que servem para indicar a estrutura sintática de uma frase.
- b) Modalizadores: Diz-se de ou elemento gramatical ou lexical (advérbio, modo verbal, verbo auxiliar modal ou uma oração principal em que o verbo expressa modalidade) que marca uma atitude do falante em relação ao conteúdo do seu enunciado (PEIXOTO, 2011).

O RPG ajuda a desenvolver a argumentabilidade, ao passo que em uma partida os jogadores precisam defender e questionar ações que ocorrem na mesa e ao fazê-lo normalmente utilizam-se do jogo dialético de argumento, contra-argumento (réplica) e resposta (tréplica).

A autora observou que o que determina o posicionamento do jogador no momento da enunciação é seu histórico de leitura e também seu *background*; ela compara a formação do indivíduo com a própria forma como a língua é constituída, em seu uso em contextos reais, com uma série de fatores externos influenciando sua produção.

A interação foi vista como veículo da aprendizagem no texto, ao abordar-se a linha teórica do interacionismo sócio discursivo. E a visão da autora da leitura como processo sociocognitivo trouxe a discussão do contexto de produção como contribuinte para a construção de sentidos nos RPGs. Ao olhar para o RPG como algo em construção, com planejamento “em aberto”, segundo a autora, é possível entender que são os próprios jogadores que vão moldando-o e incumbindo-o de significados.

A autora introduz o conceito de cognição contingenciada, uma cognição elaborada em situações de colaboração e interação. Ela comenta de uma jogadora que disse preferir não abordar temas que outros participantes não conhecem, para não estar “offando”, tomando atitudes que tragam à tona o mundo real, ao invés do mundo do jogo. A autora aponta a preocupação existente com a dinâmica do jogo. Peixoto (2011) também aborda jogadores que acreditam que a cultura acadêmica possa ajudar a construir informações mais ricas no jogo.

É apontado o uso constante de mímicas nas partidas, utilizadas para dar maior vivacidade e dinamicidade às interações entre personagens “atribuindo maior verossimilhança em relação às situações comunicativas cotidianas. Dessa forma, deve-se destacar o apelo estético e sensório-motor durante as partidas de RPG.” (PEIXOTO, 2011, p. 102).

Peixoto (2011) coloca que entre os RPGistas, em geral, há um perfil mais introspectivo, comentou que ao questionar as contribuições do RPG à vida dos jogadores, há quase uma unanimidade ao afirmar uma melhora quanto a leitura,

criatividade, raciocínio, habilidades interpessoais, amigos, conhecimentos diversos e maturidade ao lidar com conflitos (PEIXOTO, 2011 p. 106).

A autora cita a existência de um senso comum de que o RPG estimularia a violência, e aponta que, na verdade, o mesmo estimula um aumento de interação social, e que ao contrário, o estímulo violento vem da exclusão social.

Segundo Peixoto (2011), nos grupos A e B ficou evidente a diferença no nível de interação de cada grupo e o seu efeito nas escolhas feitas pelo grupo na partida. O grupo B tinha pouca intimidade - pois se conhecia há pouco tempo - e um mestre/narrador que não conseguia mediar as discussões no grupo, assim, acabou por ter muitas regras de comportamento na partida. Já o grupo A tinha um mestre/narrador reconhecido pelo grupo, com o grupo respeitando suas orientações na resolução de conflitos, e se fazia valer de elementos sócio interativos, que subsidiaram a construção de sentidos e a manutenção da interação entre os participantes. Esses elementos envolvem desde chamar os participantes pelo nome próprio deles, e não pelo nome dos personagens, e também ter frequentes narrações em “on”, quando os jogadores interpretam com performances o que os seus personagens dizem e falam. A interação no grupo A também permitia que os jogadores se sentissem confortáveis para questionar coisas que não entendiam, melhorando a comunicação do grupo.

A autora destaca ainda que o interessante de os jogadores do grupo B usarem os nomes dos personagens para se referirem uns aos outros, ao passo que os jogadores do grupo A utilizam os nomes próprios de cada um para interagirem é pensar no uso do nome dos personagens como um recurso do grupo B para darem força a partida. É possível ver o uso dos nomes próprios pelo grupo A como uma evidência de que esse grupo valorizava não apenas as relações de interação entre si dentro do jogo, como também as relações pessoais fora dele, ao passo que os do grupo B valorizavam mais a construção de relações dentro da partida.

Ela conclui que a partida de RPG proporciona um momento de interação diferente do comum para os jogadores, em que podem explorar suas potencialidades “expandindo sua zona de desenvolvimento proximal e, assim, tornando-os familiarizado com situações comunicativas que provavelmente não conseguiriam

desempenhar sem algum tipo de mediação” (PEIXOTO, 2011 p. 131). Ela aponta também que a argumentabilidade é presente com alta periodicidade.

Peixoto (2011) aponta a necessidade de que o narrador de RPG identifique o que é um obstáculo para o jogador, para que proponha atividades que o ajudem a superá-lo. Ela coloca que o modo como o RPG se organiza permite maleabilidade e que para se poder construir sentidos é necessária a intervenção do mestre/narrador, aponta também a possibilidade que o RPG oferece de se desempenhar papéis que de outro modo não se teria a oportunidade.

O resultado da pesquisa apontou que aspectos linguísticos como o uso de perguntas e protocolos verbais foram determinantes para a construção dos sentidos, a voz social utilizada demonstrou que os aspectos sócio-históricos estavam presentes no jogo, e as relações afetivas foram fatores diretos para uma melhor interação entre os participantes. Peixoto (2011) conclui que a cognição está também relacionada a aspectos sócio interativos. Os resultados foram considerados positivos, e foi proposto um modelo didático de trabalho com RPG em sala de aula.

#### 4.2 A EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES DE RPG SEGUNDO BARBOSA

A dissertação de Zara Cristina de Andrade Barbosa (mestrado em Psicologia) na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) em 2017. intitula-se “Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de *Role-Playing Games* (RPG): desvelando sentidos”.

Barbosa (2017), opta por uma abordagem fenomenológico-hermenêutica de Heidegger olhando o jogador de RPG enquanto um ser-no-mundo, que ao existir também pensa e atribui sentidos às suas experiências. Assim, busca compreender a experiência de ser um jogador de RPG. Com esse tema em mente foram realizadas entrevistas-narrativas com três jogadores de RPG, houve também a leitura e análise de narrativas com o método de Heidegger como base pensando na experiência dos jogadores como fenômeno.

A autora aborda que o jogo de RPG tem como centro em sua dinâmica a resolução de um conflito, ela aponta como o objetivo do mesmo a realização de uma tarefa e que esta apresenta um desafio intelectual aos jogadores na medida em que pede deles uma análise crítica. Barbosa (2017) destaca que a construção de uma narrativa ficcional só é possível se todos os jogadores interagirem entre si, o que dá ao jogo um caráter dialógico.

Através das suas experiências com o jogo a autora coloca a hipótese de que há uma forte relação dos jogadores com os personagens que eles criam para representar na partida, e que muitas vezes é possível ver as vontades dos jogadores espelhadas em seus personagens. O jogo abre possibilidades distintas de comportamento aos jogadores na medida em que possibilita que vivam realidades novas. Ela discorre sobre as possibilidades que as experiências vividas pelo personagem dos jogadores têm, de influenciar as personalidades e possibilidades reais dos jogadores.

Barbosa (2017) também coloca que uma pessoa se entende a partir do outro, podemos assumir então que o RPG abre as possibilidades de entendimento de uma pessoa sobre si mesma na medida em que num jogo de RPG alguém pode expor constantemente não apenas seus atos para outras pessoas, como também seus pensamentos. Em alguma medida, temos nas performances um campo de confronto das pessoas com seus próprios pensamentos, e com as consequências simuladas dos mesmos. Durante essa dissertação, ao nos aprofundarmos pelas pesquisas feitas pela autora, notamos que em duas delas o RPG foi apresentado aos entrevistados por jogadores mais velhos - amigos, irmãos, primos - abrindo a possibilidade de pensar no RPG como algo passado de uma geração para a outra. Novamente encontramos uma similaridade do mesmo com os rituais, ensinados dos mais velhos da aldeia aos mais novos. Se o RPG é um onde são expostos os pensamentos dos jogadores, e é um jogo ensinado de uma geração à outra, poderíamos supor que é um local onde os pensamentos de duas gerações se confrontam. Deste confronto não temos uma batalha - ou um distanciamento das gerações - mas ao contrário, uma aproximação de ambas, ao passo em que as duas gerações terem seus pensamentos ouvidos, têm eles de certa forma respeitados. Na nossa pesquisa sobre rituais não foi possível concluir se ocorre o mesmo processo de confronto de pensamento

geracional, caso pesquisas futuras encontrem esse elemento nos rituais, este poderia explicar então como os rituais servem para aproximar e fortalecer laços.

Seguindo, somos apresentados na dissertação aos jogadores e suas entrevistas. Barbosa (2017) começa abordando a entrevista do Sr. Bellial, um homem de 28 anos. A autora conta que o Sr. Bellial conheceu o jogo aos nove anos ao ver seus irmãos jogarem, embora não o deixassem jogar por ser criança. Ele ficou interessado no jogo e mais tarde começou a jogar com um amigo que inventava as regras e histórias durante a partida. Somente mais tarde soube que existiam regras oferecidas por livros para serem seguidas ele, no entanto, diz que prefere focar não em regras, mas na interpretação e nos personagens.

A autora comenta que para o Sr. Bellial um dos encantamentos do jogo é poder se expressar de diversas formas, além de como mestre/narrador poder moldar as histórias da forma como queria. Ele alinha o desenvolvimento do personagem ao seu próprio, na medida em que foram evoluindo juntos durante os dez anos em que ele interpretou e “viveu” o personagem (BARBOSA, 2017, pág. 73).

Barbosa (2017) defende que o RPG possibilita ser quem uma pessoa realmente é, além das possibilidades cotidianas do mundo real, quando aborda a experiência do Sr. Bellial, que é bissexual, mas não teve oportunidades de expressar isso na vida real, pois namora com uma mulher há muitos anos. Já no RPG ele pode interpretar personagens como homossexuais e heterossexuais conforme quisesse, livre de regras e imposições sociais.

De acordo com Barbosa (2017), o RPG também ampliou os interesses do Sr. Bellial ao passo em que ele aprendeu a desenhar para fazer os personagens e cenários da forma como os imaginava, além de aprender a fazer músicas para dar uma trilha sonora a suas histórias, entre outros.

O segundo entrevistado foi o Sr. Amdir, um homem de 24 anos. A autora narra que Amdir conheceu o RPG quando criança ao ver seu primo jogar com amigos, o que o interessou foi o fato de o jogo poder ser feito em conjunto. Segundo a autora, o jogo se resume em interação na perspectiva de Admir, além de tomada de decisões. Ela comenta também que ele aponta que o RPG força o jogador a sair de sua zona de conforto ao se deparar com situações e opiniões com que pode não concordar,

além disso Barbosa (2017) comenta que o entrevistado defende que o RPG é uma ferramenta de socialização, juntando pessoas que tem um objetivo em comum simples, o de se divertir.

Sobre a criação dos personagens do RPG, Admir explica para Barbosa (2017) que o personagem nunca será aleatório, que sempre terá traços de seu criador. Ele coloca que o RPG dá a oportunidade de experimentar situações de outra forma impossíveis, mas que apesar de toda essa liberdade, os jogadores sempre acabam colocando em seus personagens.

A autora dialoga constantemente com o conceito de *Dasein* de Heidegger. Segundo essa teoria, as pessoas “são” na impropriedade, “sendo” nos modos da impessoalidade (BARBOSA, 2017, p. 81), a propriedade é apenas uma possibilidade, uma projeção. Barbosa (2017) coloca que ao se criar um personagem, pode-se escolher apropriar-se de “ser-si-mesmo”.

Assim, Barbosa (2011) demonstra como, para Admir, o que importa é não criar expectativas sobre as ações de outros jogadores, sendo as pessoas imprevisíveis. Admir contou a Barbosa (2017) sobre seu crescimento pessoal: que aprendeu a ter menos “autopiedade” - na medida em que o RPG o ensinou a tomar ações ao invés de apenas lamentar sobre o que o aflige - comentou também sobre as amizades verdadeiras que fez e novamente colocou que a socialização é um ponto chave do jogo, que segundo ele o ajudou a lidar com a ansiedade social de que sofre (BARBOSA, 2017, p. 83).

A última entrevistada Idahlia, uma mulher de 21 anos, conheceu o jogo já adulta através de amigos. Idahlia se descreve para a autora como uma pessoa criativa e que constantemente inventa mundos, escrevendo sobre eles, e que no RPG achou outra forma de externalizar essa característica. A entrevistada disse à Barbosa (2017) que aprecia que as histórias jogadas jamais serão iguais umas às outras, por mais similares que sejam, pelos jogadores e mestres colocarem suas próprias assinaturas nas partidas.

Segundo Barbosa (2017), Idahlia também aborda a imprevisibilidade da vida e das interações com as pessoas, imprevisibilidade acentuada pelos dados, cujos resultados não podem ser manipulados por ninguém. Ela diz a Barbosa (2017) que

vê o jogo como uma forma de as pessoas se unirem e fazerem amizades, apesar de todas as frustrações e estresses que tem pode lidar com pessoas e opiniões diferentes delas. A autora comenta que Idahlia fala dos personagens e interações que nascem durante o jogo, onde laços inesperados são formados e aponta que existem personalidades dentro de cada um que vem à tona no jogo, na medida em que os personagens criados e conduzidos pelos jogadores lidam com as situações da partida.

Barbosa (2017) narra que Idahlia aponta similaridades com a vida real que o RPG em contraste com possibilidades diferentes das do mundo real que o ele oferece, colocando que as pessoas interpretam diferentes pessoas o tempo todo de forma inconsciente - ela exemplificou citando como as pessoas ajustam seu comportamento no momento de terem entrevistas de emprego - e que no jogo ocorre o mesmo de forma consciente.

A autora comenta que, para Idahlia, o RPG por vezes coloca os participantes de frente a morte, que os jogadores sofrem por seus personagens e pelos de seus colegas, a entrevistada toca num ponto já abordado pelos entrevistados anteriores, o da influência positiva do jogo sobre sua sociabilização, no caso de Idahlia, segundo Barbosa (2017), o jogo a ajudou a lidar com sua timidez e inibição, além de a ajudar a cantar em frente a outras pessoas e a perder o medo de tomar decisões, já que elas são uma constante do jogo.

Barbosa (2017) analisa que os três entrevistados concluíram que os jogadores se projetam de forma pessoal no jogo, e que este pede das pessoas que aceitam as diferenças uns dos outros para poderem fazer o jogo avançar em conjunto, e que os três também concordam que a criação do personagem é algo importante e extremamente pessoal.

A autora aponta que o jogo fornece aos jogadores um ambiente seguro para serem eles mesmos, se deparando com características próprias que talvez desconheciam, além de proporcionar uma fuga da realidade, se tornando um abrigo e lhes dando o sentimento de pertencimento. Ela defende que o RPG pode ser utilizado em tratamentos como um ambiente terapêutico, onde as pessoas possam entrar em contato com pensamentos e sentimentos profundos de forma mais leve,

divertida e imperceptível (BARBOSA, 2017, p. 99). Ela conclui que o jogo possibilita um espaço onde os jogadores se sentiram livres para serem eles mesmos, ocupando em suas vidas um lugar de extrema importância, sendo o RPG, para Barbosa (2017), um lugar onde uma pessoa pode ser ela mesma.

#### 4.3 A CONSTRUÇÃO DE VALORES NO RPG, SEGUNDO FRIAS

A última tese analisada foi a de Eduardo Ribeiro Frias denominada “Jogo das Representações (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma” feita em 2009 para seu mestrado em Psicologia na Universidade de São Paulo (USP). O autor da pesquisa tem uma experiência de 10 anos no teatro amador e profissional. Segundo ele, essas experiências o ajudaram a reconhecer o potencial imagético, simbólico e analógico, entre outros, do RPG ao conhecê-lo na graduação. Como psicólogo ele já teve também a experiência de usar o RPG como recurso em processos terapêuticos, além disso o RPG foi utilizado pelo autor como atividade extracurricular na área de Educação com subgrupos de alunos interessados. Frias (2009) já tem uma pesquisa anterior com o RPG intitulada “Role-Playing Game e inclusão social: fatores psicológicos e educacionais” (FRIAS, 2009) no qual o potencial do RPG em favor da inclusão social era analisado.

A pesquisa de 2009 foca no desenvolvimento da moral autônoma baseando-se na Epistemologia Genética de Jean Piaget, o autor buscou saber se o RPG é um recurso favorável para estimular cooperação, capacidade de cooperação – importantes para a moral autônoma de Piaget – acreditando que essas qualidades estão imbricadas na participação dos jogadores e em suas capacidades de solucionar problemas, características que o RPG pede. A pesquisa foi realizada em 12 encontros tendo um pesquisador, um auxiliar de pesquisa e dois mestres/narradores de jogo no grupo de 7 participantes, com idades de 11 a 27 anos, todos do sexo masculino. Em nove dos encontros houve sessões de RPG, que duraram cerca de quatro horas, a coleta de dados foi efetivada por meio de registros de áudio e vídeo, observação do jogo e entrevistas no início e fim do processo.

Nos dois primeiros encontros houve apenas entrevistas, testes e esclarecimentos. No terceiro encontro houve uma sessão preparatória e a escolha de personagens. Os participantes escolheram dentre as personagens preparadas pelo mestre/narrador com base no manual “O senhor dos anéis: RPG” (LONG, 2002). No início de cada sessão de jogo havia um processo de 10 minutos de relaxamento, em seguida o mestre/narrador de jogo apresentava (ou rememorava) a situação anterior da trama” (FRIAS, 2009, p. 66).

Houve uma certa interferência do pesquisador nas partidas, na medida em que ele por vezes fazia questionamentos, entrevistas breves durante as sessões, além de realizar registros fotográficos e filmagens da primeira e última sessão. Nesta houve uma entrevista final para o registro de dados pessoais, o 12º encontro contou também com uma retrospectiva do processo feita pelo mestre, uma sessão com o pesquisador e confraternização.

A interpretação feita a partir das entrevistas e a análise longitudinal, alinhadas com a comparação de dados obtidos ao longo dos encontros e comentários dos participantes anotados durante as sessões de jogo geraram resultados que, segundo o autor, tornaram possível identificar mudanças nas categorias consideradas - habilidades de cooperação, negociação, além de participação e capacidade de resolução de problemas.

O autor apresenta os sete participantes da pesquisa, todos homens cisgênero, e suas escolhas de personagens:

- Dio, de 11 anos, menino que se considera tímido e excluído na escola, inicialmente teve papel de bode expiatório pelos erros do grupo de RPG, acabou tendo duas jogadas que foram aplaudidas pelo grupo. Ele escolheu a personagem Hobbit Broca Tûk por poder passar despercebido e se ocultar.
- Fel, de 14 anos, garoto que começou o jogo cauteloso, mas foi se impondo de forma crescente. Escolheu o Mago Belengol de personagem, por acreditar que pode ajudar o grupo por sua destreza.
- Fer, de 27 anos, carismático com facilidade em se expressar e desenvoltura nas representações, tornou-se líder do grupo. Sua

personagem eleita é o Elfo Celebeth por sua pureza e estreita relação com o meio ambiente.

- Jor, de 24 anos, demonstrou insegurança e medo de buscar seu espaço nas partidas, mas também foi amável e solidário. Jor optou por Anão Grór Black por sua força de vontade e sabedoria.
- Lea, de 15 anos, começou alheio, tímido e esquivo, ao longo das sessões tornou-se mais desenvolvido e expressivo. Ele escolheu Anão Grór White apenas pela força da personagem.
- Oda, de 18 anos, aparentou não ter confiança em si, “demonstrou suas habilidades somente quando solicitado” (FRIAS, 2009, pág. 71). Elegeu o guerreiro Thartalion por ter capacidade de usar várias armas e por ser uma personagem que se dedica ao combate do mal.
- Wil, de 12 anos, com forte participação nas negociações, embora por vezes tentasse manipular os colegas, superava rápido suas frustrações. Escolheu Menelcar também pela personagem usar várias armas e por ser ágil e ter iniciativa.

A pesquisa utilizou-se de gráficos para melhor contabilizar diferentes categorias de ações dos jogadores e suas quantidades. As conclusões a partir desses gráficos foram:

- Sobre cooperação, de 598 jogadas feitas durante as sessões - cada uma por um jogador - 172 foram feitas para benefício próprio do jogador/personagem que fez a ação contra 426 ações feitas a favor do grupo ou de outro jogador/personagem;
- Comparando os jogadores, Fel teve o maior número em jogadas que visavam cooperação, de 100 jogadas feitas, 75 foram em benefícios do grupo ou de outrem, ou seja, 75%;
- Já o jogador com menos jogadas cooperativas foi Oda, de 48 jogadas por ele feitas, 29 foram para benefício de outros e 19 foram feitas para benefício próprio, ou seja, 60%;

O autor diz que no RPG há a necessidade de constantes negociações para que o grupo entre de acordo e haja consenso. Para analisar a capacidade de negociação dos jogadores foram contabilizados desentendimentos ocorridos quando

era necessário tomar decisões em conjunto na partida, contando que esses desentendimentos demonstravam dificuldade ou incapacidade de haver diálogo.

O gráfico da somatória de disputas e desentendimentos por sessão mostrou uma diminuição desses conflitos. Inicialmente tiveram 23 ações deste tipo e na última sessão apenas 8 registros. O mérito desta diminuição foi dado pelo autor à decisão do grupo de adotar a votação no momento de decidir, tornando a tomada de decisões mais acertadas. A solução para esses desentendimentos foi encontrada pelo próprio grupo.

No quesito participação o método utilizado foi o de contabilizar o tempo que cada jogador utilizou para fazer sua jogada em cada encontro. Na primeira sessão houve um total de 49 jogadas e o tempo que cada um utilizava para si oscilava muito, com alguns jogadores sendo os que predominavam na partida, sendo os mais participativos. Já na última sessão houveram 107 jogadas, com o tempo de cada jogador sendo distribuído de forma mais igualitária, dando dinamicidade a partida. Foi notado pelo autor um aumento da participação do grupo como um todo.

Quanto à capacidade de solucionar problemas, o pesquisador optou por contabilizar as jogadas bem sucedidas como demonstrativo. A primeira sessão teve 34 ações úteis para encontrar soluções e a última 89 ações. O autor concluiu que o RPG contribui “para o aumento paulatino da capacidade de análise e solução de problemas” (FRIAS, 2009, p. 87).

Os resultados desta pesquisa foram ao encontro do que o autor havia sugerido, pois ele conclui que o RPG, a cooperação e a capacidade de negociação aparecem em conjunto com a participação dos jogadores e sua capacidade de solucionar problemas. Foi possível notar que os jogadores puderam aprimorar suas capacidades em todas essas categorias ao comparar seu desempenho como um grupo na primeira à seu desempenho na última sessão. Por isso, Frias (2009) o coloca como um possível recurso auxiliar no desenvolvimento de aspectos da moral autônoma, por incentivar a cooperação e a capacidade de negociação, que fazem parte da moral autônoma de Piaget, estudada por Frias (2009).

O autor pontua, no entanto, que o RPG estudado é o realizado com base em manuais e que ele em si é inútil para o desenvolvimento da moral autônoma, ele

coloca que o RPG depende inteiramente da escolha dos jogadores de participar, ou seja, o recurso só ganha utilidade ao ser utilizado voluntariamente.

Frias (2009) aborda então o papel do mestre/narrador, sendo um mediador e uma figura de autoridade simultaneamente. Ele situa o grupo, cria o cenário e o roteiro ao passo que é o porta voz das regras. Ele é em quem o grupo confia para informá-lo, mas também é com quem o grupo negocia. Ele é quem sabe as regras e pode modificá-las conforme o interesse do grupo, mas ele precisa se certificar de que os valores do grupo estejam alinhados e que suas vontades pessoais não tiram o realismo do jogo.

O autor demonstra como o RPG é uma simulação da sociedade ao colocar os valores como centrais no convívio em grupo, ele aponta o desenvolvimento da moral como parte do aprender a conviver. O RPG, segundo o autor, fornece um espaço de interação em um momento em que esses são escassos, principalmente para jovens, no sentido de que o mundo contemporâneo apresenta riscos que seus pais podem não querer que eles passem enquanto o RPG, por não apresentar riscos reais, torna-se um momento em que a tomada de decisões de cada um pode vir a tona sem consequências extremas.

Como já abordado, o RPG coloca os participantes em pé de igualdade e Frias (2009), como os autores anteriores, também vai colocar a tolerância de diferentes pessoas e ideias como algo necessário no RPG. O autor coloca que o jogo precisa de decisões para acontecer, precisa que os jogadores cheguem a um consenso, que cooperem, e para isso um jogador precisa reconhecer a capacidade do outro de entender as regras para que juntos possam modificar ou lidar com as mesmas. O resultado final é a resolução de problemas em conjunto.

Assim, Frias (2009) conclui que o RPG é útil para mobilizar cooperação e negociação – logo para a construção da moral autônoma – bem como recurso para a atuação em grupo e para o exercício da resolução de problemas. Para o autor, verificou-se que a cooperação é um princípio ético e moral e que é possível desenvolvê-la com certos métodos e recursos.

#### 4.4 ANÁLISE DAS PESQUISAS

Ao fazer uso de diferentes abordagens teóricas e metodológicas, as pesquisas analisadas têm em comum, a percepção da contribuição do RPG na vida de seus participantes. Seja por meio de facilitar a aprendizagem e a interação social (BARBOSA, 2017), seja pela reflexão dos papéis (PEIXOTO, 2011) ou ainda pela evolução na resolução de conflitos e desentendimentos (FRIAS, 2009), a prática de RPG, mostrou-se uma interessante ferramenta de aprendizagem e ao mesmo tempo, traz ecos de práticas semelhantes a rituais.

Em resumo, no texto de Peixoto (2011) notei o destaque dado às relações formadas nas partidas, no de Barbosa (2017) pude nos aprofundar no ambiente criado no RPG, já no de Frias (2009) conseguimos constatar os aspectos estruturais da partida de RPG.

Em minha pesquisa olho para estes aspectos e abordo-os do ponto de vista dos jogos na antropologia, e de elementos do ritual que também podemos encontrar neles.

Antes da análise, no entanto, apresentarei no próximo capítulo o percurso metodológico deste trabalho e as perguntas diretas sobre o RPG de mesa feitas ao grupo de jogos objeto deste estudo.

#### 5. PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico deste Trabalho de Conclusão de Curso, buscou responder a seguinte questão de pesquisa: *quais elementos e efeitos do RPG têm semelhança com o ritual?* Por extensão, meu objetivo com este estudo é identificar e analisar quais os elementos e efeitos do RPG que tem semelhança com o ritual.

Dado que a observação participante é considerada o método por excelência da antropologia (MALINOWSKI, 1978), servi-me desta abordagem para nos inserir, ser aceitos e participar dos eventos do grupo que estávamos estudando para assim entender a lógica que move o grupo de RPG objeto do estudo, quanto à questão de pesquisa.

Além da observação, foi usado como método de coleta de dados, um questionário, elaborado a partir da leitura de Caillois (1990) sobre o jogo.

## 5.1 GRUPO DE RPG

A escolha dos participantes deste estudo se deu em função do meu acesso direto, dado que já jogava com o grupo “D&D - Sangue e Escuridão” há quatro meses. Dessa maneira, o *corpus* (BAUER; GASKELL, 2010) foi composto por seis homens, cisgênero, com idade entre 22 e 31 anos. Todos têm nível superior e residem em diferentes regiões do Brasil.

A minha participação nas partidas de RPG de mesa com este grupo iniciou no dia 08 de julho de 2023, indo até dia 06 de Março de 2024, embora ainda mantenha contato com o grupo. No meu grupo eu era a única mulher, algo que segundo meus companheiros de RPG é comum, por ser um ambiente majoritariamente masculino.

Durante os oito meses dos quais participei semanalmente das partidas, até duas por semana, tive a oportunidade de aprofundar meu conhecimento sobre o jogo, e também entender melhor a estrutura das partidas. Geralmente as partidas se dividem em duas categorias: *oneshots* e campanhas.

Os *oneshots* são partidas em que a história daquele mundo começa e acaba naquele mesmo dia. Já as campanhas são histórias que duram por diversas partidas, tendo uma sequência narrativa. A campanha que jogamos se chamava “Sangue e Escuridão” e durou durante os oito meses em que participei.

O ambiente do grupo de RPG de mesa de que participei era amplamente acolhedor a novatos, dando espaço a perguntas e com todos os participantes se oferecendo a ajudar uns aos outros na criação de personagens e organização de poderes, itens e habilidades. Era sempre reforçado pelo mestre/narrador a importância das regras, e que poderíamos fazer o que quiséssemos durante as

sessões, mas que haveria consequências relativas às regras do mundo em que estávamos jogando.

## 5.2 USO DO QUESTIONÁRIO

Sendo um dos métodos de coleta desta pesquisa o questionário, seu uso em estudos antropológicos são vistos no trabalho da pesquisadora Alice Pereira Xavier, Doutora em Ciências Humanas, que se baseia em importantes nomes da sociologia e antropologia, Roy Nash e Jaap Van Velsen, que trazem como contribuição a observação da complexidade das diversas camadas dos objetos de estudo.

Ao passo que Xavier (2012) propõe uma observação das dinâmicas e reações entre professores e alunos que acontecem no momento de aplicação do questionário, proponho aqui uma pesquisa híbrida entre quantitativo e qualitativo, que usa como instrumento o questionário, mas que analisa as respostas a partir do ponto de vista da observação participante.

Nesta pesquisa, bem como no uso do questionário, busquei analisar sentimentos relativos a situações vividas durante a partida, assim, ao ter vivenciado diversas partidas, me foi possível ter uma visão do todo, podendo fazer uma análise mais profunda das respostas.

O questionário pode ser definido como uma técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas e situações vivenciadas (GIL, 2008).

O questionário elaborado para este estudo foi composto de oito questões, sendo uma fechada, uma aberta e seis semiabertas (Apêndice A). Ele foi enviado no dia 30 de novembro de 2023 ao grupo de Whatsapp “D&D - Sangue e Escuridão”. Antes, foi feito um alinhamento prévio, por vídeo chamada, com o mestre/narrador e em seguida colocada a mensagem no grupo (Apêndice B). Todos os participantes deste grupo de RPG de mesa, responderam o questionário. O link do questionário ficou aberto para respostas até o dia 05 de dezembro de 2023, sendo respondido por todos os seis participantes.

### 5.3 CATEGORIAS DE CAILLOIS

A partir do texto de Caillois (1990) elaboramos oito questões a serem respondidas pelos participantes do grupo de RPG de mesa desta autora. Dividimos estas perguntas em três categorias: Básicas, Classificatórias e Secundárias.

#### 5.3.1 Questões Básicas

As básicas são as perguntas referentes à estrutura base do jogo, isto é, há elementos que segundo Caillois (1990) são fundamentais para o jogo ser considerado um jogo, são elas: Participação voluntária e Regras. Nesta categoria duas perguntas foram formuladas. Estas perguntas tinham três opções de resposta: “sim”, “não” e “outros”, nesta última opção, os participantes podiam responder com suas próprias palavras.

#### 5.3.2 Questões Classificatórias

As questões classificatórias foram baseadas nas categorias de Caillois (1990) sobre jogos, que são quatro: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Estas perguntas tinham três opções de resposta: “sim”, “não” e a opção “outros”, em que os participantes podiam responder com suas próprias palavras. Quatro perguntas integram essa categoria, conforme será descrito no próximo capítulo.

#### 5.3.3 Questões Secundárias

As questões secundárias são perguntas sobre o que é vivenciado e sentido durante ou após o jogo. Elas são mais subjetivas e também exigem do participante uma análise mais profunda do jogo de RPG de mesa. Nesta categoria duas perguntas, sendo uma semiaberta e uma aberta foram colocadas aos respondentes.

No próximo capítulo irei apresentar as respostas dos participantes ao questionário, bem como proceder às análises dessas respostas, buscando dialogar com Houseman (2003), Severi (2020) e Caillois (1990). Servi-me das três dissertações sobre RPG de mesa, com o intuito de cerca a minha questão inicial: *quais elementos e efeitos do RPG têm semelhança com o ritual?*

## **6. ANÁLISE E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS**

### **6.1 QUESTÕES BÁSICAS**

#### **6.1.1 Jogo e vontade própria**

A primeira pergunta desta categoria foi: “Você joga RPG por vontade própria?” 100% dos participantes responderam que jogam sim por vontade própria.

Aqui entendo que há a participação voluntária que segundo Caillois (1990) é essencial para se considerar uma atividade um jogo.

#### **6.1.2 Importância das regras**

A segunda pergunta foi: “Você acha que as regras são importantes para o RPG?” 83,3% dos participantes responderam que “sim”, um participante escolheu a opção “outros” e escreveu: “As regras são guias importantes, mas o mais importante é a interação entre os jogadores e a criação de laços.”

Conforme a classificação de Caillois (1990) é fundamental que o grupo que se propôs a jogar decida em conjunto quais são as regras e aceite segui-las. Assim, fica

claro novamente que o RPG de mesa cumpre os requisitos básicos para ser considerado um jogo na visão de Caillois (1990).

Uma das regras do RPG que fica clara nas dissertações (FRIAS, 2009; BARBOSA, 2017; PEIXOTO, 2011) é o comprometimento com a performance. Os participantes se propõem a se comunicarem como seus respectivos personagens durante a partida - apenas interrupções para tirar dúvidas sobre regras são aceitas - e a interagirem com o mundo ficcional em que se passa o jogo. Esse comprometimento com a performance é algo que Houseman (2003) coloca como um elemento central para o envolvimento do indivíduo com o ritual.

## 6.2 QUESTÕES CLASSIFICATÓRIAS

### 6.2.1 Sentimento sobre as habilidades pessoais e superação de obstáculos no jogo

A primeira questão desta categoria foi: “Você sente que no RPG as suas habilidades pessoais importam na hora de superar os obstáculos colocados pelo mestre?” A base desta pergunta era o conceito de *Agôn* de Caillois (1990), onde os jogadores se colocam em antagonismo com outros ou com ele mesmo, segundo o RPG um jogo colaborativo, o foco da questão foi num possível antagonismo dos jogadores com eles mesmos, com foco em superar a si mesmo. 66,6% dos jogadores respondeu que “sim”, um participante respondeu que “não”, e o último escolheu a opção “outros” e escreveu: “Depende da situação e do mestre”.

Percebe-se nestas respostas que para a maioria dos jogadores o RPG de mesa tem elementos de um jogo da classificação *Agôn* de Caillois (1990), ao passo que entendem que suas habilidades pessoais impactam o seu sucesso no jogo.

### 6.2.2 Sentimento sobre a aleatoriedade no jogo

A segunda questão foi: “Você sente que no RPG a aleatoriedade tem um papel? Por exemplo a "sorte" ou "azar" relativa aos dados?” A base desta pergunta foi o conceito de *Alea* de Caillois (1990), da aleatoriedade dos jogos. 100% dos jogadores respondeu que “sim”.

Nestas respostas temos a confirmação de que os jogadores vem o RPG como um jogo da classificação *Alea* de Caillois (1990).

### 6.2.3 Sentimentos sobre elementos pessoais na criação do personagem

A terceira questão foi: “No RPG ao criar um personagem você sente que usa elementos da sua própria personalidade que geralmente não usa no dia a dia?” A base desta questão foi o conceito de *Mimicry* de Caillois (1990), especificamente sobre o quanto dos jogadores é modificado e ao mesmo tempo presente no momento em que ele entra em um personagem para jogar. 50% dos jogadores responderam que “sim”, um respondeu que “não” e dois escolheram a opção “outros”, um escreveu: “Na verdade, ponho mais elementos que uso no dia a dia. O objetivo é criar familiaridade no personagem para facilitar a interpretação.” e o outro: “Sometimes”.

Já a classificação *Mimicry* de Caillois (1990) é algo que nem todos os jogadores vivenciam quando focamos na vontade de vivenciar uma personalidade diferente da sua trazida pelo autor neste conceito.

### 6.2.4 Sentimento sobre adrenalina e perigo no jogo

A quarta questão foi: “Você sente adrenalina e sensação de perigo ao jogar RPG?”, a base desta questão foi o conceito de *Ilinx* de Caillois (1990), sobre jogos que trazem adrenalina e sensação de ser colocado em situações de vida e morte. 100% dos jogadores responderam que “sim”.

Nestas respostas temos a confirmação de que os jogadores veem o RPG como um jogo da classificação *Ilinx* de Caillois (1990).

Fica explícito nas respostas desta categoria a complexidade de classificar o jogo de RPG de mesa em apenas um dos conceitos de Caillois (1990). Ao contrário dos jogos de que o autor fala em seu livro que se encaixam sempre em apenas uma das classificações, o RPG é um jogo construído em camadas.

### 6.3 QUESTÕES SECUNDÁRIAS

#### 6.3.1 Impactos do jogo nos pensamentos e ações

A primeira pergunta desta categoria tinha três opções de resposta: “sim”, “não” e “outros”, onde os participantes podiam responder com suas próprias palavras. A pergunta era: “Você sente que jogar RPG causa um impacto na forma como você pensa/age?” Esta pergunta era sobre o potencial dos jogos, baseada no impacto que Caillois (1990) fala que os jogos tem nos jogadores, no potencial que o RPG de mesa em si tem segundo as três dissertações discutidas no capítulo passado e também no conceito de Severi (2020) do impacto que o que se vivencia na visão de mundo de cada um. 83,3% dos jogadores respondeu que “sim”, um dos participantes deixou esta pergunta em branco.

Como aborda Severi (2020) a ideia e as ações são muito próximas, podemos neste contexto entender que as interações dos jogadores dentro da campanha são ações, que terão impacto nas ideias dos participantes, os influenciando a fazer novas ações em suas vidas pessoais. Isso dialoga com o que trouxe a pesquisa de Frias (2009), quando disserta sobre o aumento na capacidade de resolução de conflito dos jogadores. O jogo de RPG não termina na mesa, ele se estende e continua tendo agência sobre os participantes.

#### 6.3.2 Elementos importantes para o sentimento de imersão no jogo

A segunda pergunta desta categoria é a única cuja resposta era estritamente dissertativa. A pergunta era: “O que é importante para que você e seus companheiros

de mesa se sintam imersos no jogo?” Esta pergunta busca conferir se algum conceito de Caillois (1990) aparecia como importante para os jogadores quando pensam sobre imersão, e também busca iniciar uma conversa com a imersão que Houseman (2003) aborda em “O vermelho e o negro”.

Para o respondente 1 é importante a sintonia. “Sintonia, tanto de atenção quanto de sensações” (R1). Podemos interpretar que para ele o importante é que o grupo esteja imerso no mesmo mundo, além de esta resposta reforçar a necessidade de acordos para que o jogo exista (CAILLOIS, 1990), ela se assemelha ao que Houseman (2003) afirma ao colocar que para quem participa do ritual é difícil defini-lo para além das ações do próprio participante, o que se lembra é o que se sentiu e o que se fez.

Já para o respondente 2, apenas um elemento é importante: “TABERNA” (R2). A Taberna no jogo de RPG de mesa é um bar, que geralmente serve também comida e algumas vezes tem quartos, onde é comum acontecerem as maiores improvisações da Campanha. É um lugar onde se tem, geralmente, a maior liberdade para interagir com o ambiente, pois é considerado um ambiente neutro. No RPG costumam existir zonas de perigo, lugares onde se precisa ficar alerta, assim a taberna também se apresenta como um lugar de relaxamento. Neste ambiente se pode encontrar talvez maior manifestação de *Paidia* e *Ludus* de Caillois (1990), pois embora as regras continuem presentes, também há muito espaço para espontaneidade.

Na visão do respondente 3, elementos de realidade são importantes para a imersão. “Eu acho que diálogo e a fluidez do universo, se for algo com poucos elementos da realidade fica anti natural (*sic*) e é difícil se entrosar.” (R3). De encontro ao que Caillois (1990) classifica com *Mimicry* a este jogador é necessário para sua imersão uma familiaridade com seu cotidiano, quando este recorre a elementos de seu eu comum para sua performance ganhar vida.

Durante as partidas de RPG das quais participei, o mundo fictício ganhava vida ao ser uma ponte entre as histórias que o mestre/narrador havia planejado e as interações dos jogadores com aquele meio. Muitas vezes eram utilizados recursos reais para aumentar a imersão do grupo, como por exemplo o mapa criado pelo mestre/narrador (Figura 4) que servia também de guia para os jogadores se moverem pelo mundo. Isto dialoga com Severi (2020), ao olharmos para o resultado de uma campanha como uma evidência de quem a jogou, o modo como a história é criada

em conjunto, com a própria imaginação de cada participante, traz à tona as ideias do grupo.

Figura 4 – Mapa feito pelo mestre/narrador



Fonte: Grupo de RPG “D&D Sangue e Escuridão”

No caso do respondente 4 o foco é a narrativa. “Uma boa narrativa que inclua todos os jogadores.” (R4). Como já apontado por Barbosa (2017) a construção de uma narrativa ficcional só é possível se todos os jogadores interagirem entre si, dando ao jogo um caráter dialógico.

De acordo com o respondente 5, além da narrativa o mestre do jogo é determinante para que ele se sinta imerso no jogo. “Uma boa narrativa, uma história

interessante, e que o mestre entenda os desejos e gostos dos jogadores para usar isso em favor da imersão.”(R5)

A essência da experiência ritual se encontra nos participantes se verem pessoalmente e fisicamente envolvidos, explicitando a questão de ter seus desejos representados (HOUSEMAN 2003).

Por fim, na visão do respondente 6, a história dos personagens tem um papel preponderante para que se sinta satisfeito no RPG. “Uma história principal envolvente mas que também traga parte da história dos personagens a *(sic)* tona, missões secundárias para desenvolvimento dos personagens e da química do grupo”(R6). Percebe-se que para R6, o jogo pede uma dinâmica, ora acelerada, ora mais cadenciada. No RPG temos um mestre que é o mediador das ações dos participantes, mas para além disso ele é quem narra as ações dos NPC's no jogo, que a todo momento dão informações aos jogadores, estas informações podem ser verdadeiras ou falsas.

#### 6.4 Síntese da pesquisa

Após descrever e analisar as respostas do questionário, bem como minhas observações, posso afirmar que os participantes do RPG de mesa participam dele por vontade própria e concordam em seguir regras, assim o \RPG cumpre os requisitos básicos para ser considerado um jogo por Caillois (1990).

Existe um comprometimento com a performance da parte dos jogadores, assim se assemelha ao que Houseman (2003) traz como elemento do ritual. Elemento este que segundo o autor é um dos responsáveis pelo envolvimento do participante no evento. Podemos ver que este efeito da performance também é sentido pelos jogadores na questão sobre imersão, quando um dos jogadores diz “Sintonia, tanto de atenção quanto de sensações” (R1). Pois quando o jogador fala de imersão ele direciona o foco para um alinhamento da atenção e sensações entre o grupo, um comprometimento com a performance na medida em que todos se propõe a prestar atenção e sentir o que lhes é apresentado pelo mestre/narrador naquela partida.

O participante do RPG, assim como o do ritual, nunca tem completa certeza do que lhe está sendo apresentado pelo mestre. É evidente que ao contrário do

participante do ritual, o jogador do RPG pode ir descobrindo o que é verdade ou mentira conforme ele vai avançando na história, no entanto, a história do RPG vai além da história que o mestre cria. O jogador nunca tem como ter certeza de quanto o mestre sabe da história, pois a todo momento o mestre pode estar inventando mais elementos para a mesma, além disso, o mestre tem controle apenas das informações que ele passa aos jogadores, mas não das narrativas que eles criam para si mesmos do que está acontecendo e de que os NPC's (um personagem que está no jogo, mas apenas o mestre pode usar no jogo) estão pensando. Neste sentido defendo que o RPG de mesa tem em si os elementos contraditórios trazidos pelo sigilo que são descritos por Houseman (2003).

Pode-se perceber elementos de *Ilinx* de Caillois (1990) pela resposta afirmativa da maioria dos participantes a questão de sentirem que suas habilidades pessoais importam no RPG de Mesa. Este efeito de adrenalina que todos os participantes afirmam sentir ao jogar dialoga com a filosofia da mente. Ao passo que até mesmo sensações físicas são influenciadas por histórias puramente fictícias. “Nossa natureza animal nos leva a valorizar tudo aquilo que é necessário para a sobrevivência e a reprodução, mas a emergência da consciência superior e das realidades sociais que ela possibilita muda o cenário humano radicalmente.” (DUTRA, 2017, p. 18). A adrenalina vem justamente de não saber o que o mestre/narrador preparou a sessão, sempre havendo a possibilidade de que seja a última vez que o jogador possa jogar atuando com aquele personagem.

Justamente pela adrenalina vir do desconhecimento do todo, que acontece no evento, podemos identificar o *Ilinx* de Caillois (1990) no ritual. “Os participantes agem e falam de uma maneira que implica (para eles e para outros) que, por exemplo, sigilo, sofrimento, comedimento, silêncio, conhecimento e masculinidade, de um lado, e exclusão, medo, preocupação, ignorância e feminilidade, de outro, associam-se não de maneira externa e contingente, mas interna e constitutiva” (HOUSEMAN, 2003, p. 95).

Aqui acho importante pensar que o RPG também pede essa quebra com a timidez e inibição, solicitando aos participantes que quebrem com seu senso comum, como no ritual descrito por Houseman (2003), na medida em que pede comprometimento com a performance. A classificação *Mimicry* de Caillois (1990) é algo que nem todos os jogadores vivenciam quando focamos na vontade de vivenciar uma personalidade diferente da sua, trazida pelo autor neste conceito. Caillois é um

autor que ao abordar *Mimicry* fala muito do que é fora do ordinário, desejos e vontades da personalidade dos jogadores que não demonstram no cotidiano.

Nesta pesquisa encontrei uma outra face do *Mimicry*, que é: são justamente os elementos do cotidiano que permitem a imersão no mundo da fantasia do RPG. Embora, pela minha experiência, o que seduz no jogo é o estrangeiro, a fantasia que permite todas as possibilidades, o que em realidade ajuda na performance, e por consequência na imersão, são justamente os elementos de familiaridade que o jogador vai sentir e inserir naquela partida.

Isso fica evidente na resposta à pergunta sobre o conceito de *Agôn* de Caillois (1990), especificamente sobre elementos da personalidade do jogador que ele não usa no cotidiano e usa no jogo. “Na verdade, ponho mais elementos que uso no dia a dia. O objetivo é criar familiaridade no personagem para facilitar a interpretação.” E aparece novamente na resposta à pergunta sobre imersão “Eu acho que diálogo e a fluidez do universo, se for algo com poucos elementos da realidade fica anti natural (sic) e é difícil se entrosar.” (R3).

A face do *Mimicry* de que fala Caillois (1990) aparece no ritual. “Ao incorporarem tais situações singulares, as performances rituais são imediatamente reconhecíveis como distintas da interação cotidiana: não é possível dar conta delas em termos de intencionalidades e padrões relacionais ordinários” (HOUSEMAN, 2003, p. 80). Encontro então uma dualidade no RPG onde ao passo que embarca na fantasia, alguns dos jogadores afirmam precisar de elementos do cotidiano para ser sentido como algo real por seus jogadores. Esse *Agôn* de Caillois (1990) surge também no ritual. “Quem sabe, haverá sempre por parte dos participantes a quantidade certa de envolvimento pessoal para que se sintam aprazivelmente interessados e surpresos” (HOUSEMAN, 2003, p. 103).

As constantes revelações e dissimulações do iniciador, a criação de um contexto ritual, a experiência corporal dos participantes e a criação de significados pessoais pelos mesmos, são elementos semelhantes aos dos rituais. Temos nas respostas à questão sobre imersão o destaque ao ambiente criado, com elementos de familiaridade, diálogos fluidos e uma narrativa coesa e que envolva as histórias dos personagens de todo o grupo, levando em consideração as vontades e particularidades de cada um dos jogadores.

Assim, percebe-se que existem elementos no RPG que se assemelham às agências particulares abordadas por Houseman (2003), das quais emergem símbolos que serão compartilhados pelos participantes, são eles os dados, os tabuleiros, as fichas de personagem, e as classes e raças: mago, guerreiro, lobisomem, etc. A contribuição destes elementos é abordada por Houseman, acredito que um estudo sobre a contribuição de agentes físicos para conceitos abstratos pode se beneficiar de um diálogo com a filosofia da mente.

A filosofia da mente defende a mente humana como uma “mente estendida”, uma mente que envolve além do sujeito humano determinados dispositivos ambientais (DUTRA, 2017). O autor dá o exemplo de uma pessoa que ao fazer um cálculo precisa utilizar um caderno para conseguir executá-lo. Ele aborda como com cálculos muito complexos, seria impossível realizar a conta sem o auxílio de dispositivos externos (fora da mente).

Neste sentido, o RPG, por utilizar fichas de personagens, dados e por vezes tabuleiros, fornece ao jogador que dialogue com esses elementos externos no momento de assimilar as informações da história. Além disso, também são considerados estímulos externos a voz de outros jogadores descrevendo suas ações, a do mestre/narrador guiando a história, os movimentos de seus colegas ao encenarem seus personagens e o uso de imagens trazidas pelo mestre/narrador para ambientar a história.

Pelas respostas afirmativas à questão sobre se há impacto do RPG na vida dos jogadores, pude entender que há uma ressonância do jogo após a finalização do mesmo. Acredito ser possível traçar um paralelo entre a eficácia ritual de Houseman (2003) e os impactos do RPG.

Das quatro categorias de Caillois (1990): *Ilinx*, *Alea*, *Agôn* e *Mimicry*; a única que se aplica no RPG mas não a percebi nos elementos do ritual é a *Alea*. A variável que os dados trazem de RPG, cujos resultados os participantes podem classificar como sorte ou azar, não é encontrada no ritual.

Ficou explícito nas respostas da categoria classificatória a complexidade de classificar o jogo de RPG de mesa em apenas um dos conceitos de Caillois (1990). Ao contrário dos jogos de que o autor fala em seu livro que se encaixam sempre em apenas uma das classificações, o RPG é um jogo construído em camadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao encerrar este estudo devo retomar meu objetivo com esta pesquisa, qual seja, identificar e analisar quais os elementos e efeitos do RPG tem semelhança com o ritual. Acredito que este objetivo foi atendido na síntese anteriormente apresentada, onde apresento diversos elementos encontrados na pesquisa que mostram sua semelhança com os rituais.

As três dissertações analisadas neste trabalho (PEIXOTO, 2011; FRIAS, 2009; BARBOSA, 2017) deram uma grande contribuição para o aprofundamento teórico e a partir delas encontrei a ideia de coletivo, do desempenho de uma performance presente no RPG.

O ambiente extraordinário do RPG aparece como um lugar que se coloca como alheio às pressões sociais da realidade cotidiana, podendo dialogar com o contexto ritual descrito por Houseman (2003).

Um fator interessante a ser pontuado é que ao passo em que no ambiente educacional descrito por Houseman, colocar o ritual como uma brincadeira seria tirar dele o comprometimento dos participantes em levarem o mesmo a sério, no mundo cotidiano colocar o RPG como uma brincadeira é justamente o que permite aos participantes que se comprometam com ele. No momento em que o RPG se descola da vida social cotidiana é quando os participantes se sentem livres para se comprometerem a performance de seus personagens. O RPG se coloca como uma brincadeira em que o melhor jogador é aquele que mais se comprometeu com a performance e lógica interna do jogo.

A parte mais complexa a ser abordada é a defesa da eficácia ritual do RPG, que só pode surgir a partir da defesa do poder do coletivo no RPG. Olhando para o ritual de Houseman e a importância dada às experiências corporais do RPG, temos no RPG de mesa o foco na experiência sonora. Ao passo que há espaço para que cada jogador imagine de forma diferente os elementos do cenário que vão sendo oferecidos pelo mestre, não há como os jogadores não interagirem vocalmente um com o outro. A performance visual também está presente nos trejeitos e descrições dos jogadores, mas ela vem como complemento ao que está sendo dito por cada um.

É possível que uma partida particular de RPG de mesa não tenha eficácia ritual, ou tenha a mesma prejudicada, assim como rituais também não são sempre bem sucedidos, conforme descrito por Houseman (2003). No entanto, se no ritual de

Houseman o que abre espaço para “erros de execução” é a construção de sigilos que ao darem o tom contraditório ao ritual abrem espaço para interpretações pessoais destes erros, no RPG o que absorver esses “erros” é o próprio contexto em que é criado o RPG, como um ambiente seguro para performances variadas e a construção coletiva de uma história. Em ambos os casos o que é central é a configuração relacional estabelecida, e não os comportamentos particulares.

Trago novamente a filosofia da mente para abordar como atividades como o RPG de mesa e o ritual, devido aos elementos que os compõem e seus efeitos, tem um potencial imenso de causar impacto nos jogadores. As suas estruturas complexas, em camadas, usando recursos e sensações físicas, diversas dinâmicas internas, que se identifica com as categorias de jogos de Caillois (1990): Ilinx, Agôn e Mimicry; e os sua capacidade de imersão devido a serem atividades que os participantes se comprometeram com a performance e de participam voluntariamente, são alguns dos pontos que pude identificar como centrais e fundamentais para o seu impacto posterior nos seus participantes.

Identifiquei que conforme a teoria de mente estendida de Dutra (2017), o próprio grupo estende seu pensamento ao ter diante de si a performance dos demais, é por esta troca ser potencializada pelos elementos e efeito já citados, que o impacto na mente dos jogadores e participantes do ritual acontece. Assim acredito ser possível identificar no RPG um potencial semelhante à eficácia ritual.

Por fim, dentre as limitações desta pesquisa estão o curto espaço de tempo de contato efetivo com o grupo de jogo, bem como as limitações do próprio instrumento de coleta (questionário), além de um diagnóstico de autismo durante a escrita do TCC. Como sugestões para pesquisas futuras, seria importante, por exemplo, abordar: Se é possível ao RPG de mesa servir como ferramenta de aprendizagem, como isso se daria na prática? Quais recursos existentes no RPG de mesa tem potencial de causar um impacto transformador na aprendizagem e mesmo como recurso didático pedagógico ao longo das diferentes faixas etárias?

Ao concluir, quero ainda expressar a minha satisfação pelo rico aprendizado, não só pelas leituras, mas também pela interlocução e convivência com o grupo de RPG e pela experiência que os jogos me proporcionaram. Antropologia é um fazer e refazer e se fazer no processo.

## BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Zara Cristina de Andrade. **Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG): desvelando sentidos.** 2017. 108 f. 2017. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Psicologia)-Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Petrópolis: Vozes, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

CARVALHO, Nazaré Cristina. Os jogos e os homens. **Revista Cocar**, v. 2, n. 4, p. 101-104, 2008. **Resenha de:** CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

DUTRA, Luiz Henrique de Araújo. **O campo da mente.** Florianópolis: UFSC, 2017.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma.** 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAGEN, M. H. **Vampiro: A Máscara.** 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

HOUSEMAN, Michael. **O vermelho e o negro: um experimento para pensar o ritual.** Mana, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 79–107, 2003.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental.** 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. **A construção de sentidos nos Role-playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos.** 2011. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

SCHICK, L. **Heroic Worlds: a history and guide to role-playing games.** Buffalo, N.Y.:Prometheus Books, 1991.

SEVERI, Carlo. **Capturing imagination: a proposal for an Anthropology of thought.** Hau Books, Paris, 2020.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar/Rafael Carneiro Vasques.** 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2008.

XAVIER, Alice Pereira. Uma visão antropológica da aplicação de questionários na pesquisa em educação. **Educar em Revista**, n. 44, p. 293-307, 2012.

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

### RPG

1. Você joga RPG por vontade própria?

Sim

Não

2. Você sente que no RPG as suas habilidades pessoais importam na hora de superar os obstáculos colocados pelo mestre?

Sim

Não

Outro (especifique)

3. Você sente que no RPG a aleatoriedade tem um papel? Por exemplo a "sorte" e "azar" relativa aos dados?

Sim

Não

Outro (especifique)

4. No RPG ao criar um personagem você sente que usa elementos da sua própria personalidade que geralmente não usa no dia a dia?

Sim

Não

Outro (especifique)

5. Você sente adrenalina e sensação de perigo ao jogar RPG?

Sim

Não

Outro (especifique)

6. Você acha que as regras são importantes para o RPG?

Sim

Não

Outro (especifique)

7. Você sente que jogar RPG causa um impacto na forma como você pensa/age?

Sim

Não

Outro (especifique)

8. O que é importante para que você e seus companheiros de mesa se sintam imersos no jogo?

## APÊNDICE B - CONVITE COM LINK PARA O QUESTIONÁRIO

